

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

## INFORMATIKA



**Disusun Oleh :**

**Nama : Ria Widyawati, S.Kom, M.Pd**

**NIP : 19850517 200902 2 009**

**Mapel : Informatika / Gasal**

**Kelas : VII**

**Surel : riawidyawati2017@gmail.com**

**SMP NEGERI 13 SURAKARTA**

**2020 /2021**

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 13 SURAKARTA  
Mata Pelajaran : Informatika  
Kelas/ Semester : VII/ 1  
Materi Pokok : Algoritma  
Pertemuan ke : 2  
Alokasi Waktu : 2 JP X 40 Menit

### **A. Kompetensi Inti (KI)**

- KI-1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, Percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya
- KI-3 Memahami Pengetahuan (Faktual, Konseptual, dan Prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- KI-4 Mencoba, Mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang di pelajari di sekolah dan sumberlain yang sama dalam sudut pandang/teori.

### **B. Kompetensi Dasar (KD) Indikator Ketercapaian**

<b>No.</b>	<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Ketercapaian</b>
1.	3.3.1 Memahami program visual dari demo dan tutorial	3.3.1.1. Menjelaskan konsep algoritma 3.3.1.2. Menjelaskan konsep program visual 3.3.1.3. Mempelajari program visual <i>Scratch 2.0</i> 3.3.1.4. Mempelajari cara kerja program visual <i>Scratch 2.0</i> 3.3.1.5. Mempelajari objek kerja ( <i>Interface</i> ) di program <i>Scratch 2.0</i>
2.	3.3.2 Mengenal cara kerja dan objek – objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai	3.3.2.1. Memahami program visual dari demo 3.3.2.2. Memahami program visual

		<p>dari tutorial</p> <p>3.3.2.3. Memahami cara kerja pemrograman visual <i>Scratch 2.0</i></p> <p>3.3.2.4. Memahami objek – objek lingkungan pemrograman visual <i>Scratch 2.0</i></p>
3.	4.3.1 Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan	4.3.1.1. Menggunakan objek kerja (interface) untuk membuat animasi bergerak sederhana di lingkungan program <i>Scratch 2.0</i>

### C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik dan model *Problem Based Learning (PBL)* serta metode diskusi dengan teknik *drawing*, peserta didik menganalisis dasar penyusunan algoritma serta penulisan algoritma menggunakan flowchart yang benar sesuai dengan langkah – langkah suatu program dan hubungan antar proses beserta pernyataannya menggunakan literasi media, kerjasama, berfikir kritis dalam menyelesaikan masalah serta selalu mensyukuri anugrah ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

### D. Materi Pembelajaran

1. Flowchart sederhana
2. Sistem Operasi
3. Sistem Aplikasi

### E. Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : *Saintific*
- b. Model : *Problem Based Learning (PBL)*,
- c. Metode : Diskusi
- d. Teknik: *Drawing*

## **F. Media dan Bahan**

1. Media :
  - a. Lembar Kerja Siswa
  - b. Simbol – simbol flowchart
2. Alat :
  - a. Pensil
  - b. Spidol warna
  - c. Penggaris
3. Bahan :
  - a. Kertas karton warna

## **G. Sumber Belajar**

1. Buku Pegangan : Henry Pandia (2019). Informatika untuk SMP/MTS Kelas VII.Jakarta:Erlangga
2. Buku Referensi : Henry Pandia (2008). Teknologi Informatika dan Komunikasi untuk SMP/MTS Kelas VII.Jakarta: Erlangga
3. Internet

## **H. Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran**

### **A. Kegiatan Pendahuluan**

#### Pendahuluan

- Memberi salam, menyapa dan mengajak peserta didik berdoa
- Memeriksa kesiapan peserta didik dalam mengikuti pelajaran
- Mengecek kehadiran peserta didik

#### Apersepsi

Peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan guru :

1. Apa yang kamu makan saat sarapan tadi?,
2. Mengapa kamu harus makan itu?
3. Bagaimana cara kamu mendapatkan sarapan tadi pagi ?

4. Dapatkah kamu menyiapkan sarapan sendiri ?
5. Bagaimanakah cara kamu menyiapkan sarapan sendiri ?

Jawaban yang diharapkan dari peserta didik :

1. Nasi, telur dadar, roti, teh manis, dll
2. Supaya tidak lapar
3. Disiapkan ibu
4. Dapat
5. Mengambil nasi, menggoreng telur, membuat teh manis

Motivasi

Menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dihubungkan dengan upaya peserta didik dalam menyusun algoritma sesuai dengan prosedur yang benar

## **B. Inti**

- *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)

Guru menjelaskan dan memberikan pertanyaan tentang cara berpikir algoritma dan memberikan pertanyaan – pertanyaan dalam kehidupan sehari – hari yang membutuhkan langkah – langkah pengerjaan

- *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)

Guru menugaskan siswa agar membentuk kelompok sebanyak 4 – 6 peserta didik tiap kelompok

Guru menjelaskan tugas kelompok dalam menggambar flowchart

Setiap kelompok diberikan masalah yang berbeda – beda sesuai dengan yang mereka makan untuk sarapan dan dibuat flowchart

Ikutilah dan selesaikanlah masalah yang ada pada lembar kerja

- Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar

Guru memastikan setiap peserta didik / anggota kelompok memahami tugas masing – masing kelompok yang harus diselesaikan

Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya

Guru membagikan bahan bacaan terkait aktivitas yang telah disiapkan kepada peserta didik

Guru mempersilahkan kepada setiap kelompok untuk mengambil bahan yang ada di depan kelas

- Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam mengumpulkan dan mengolah informasi yang ditemukan

Guru memantau dan mendampingi kelompok dalam memahami tugas yang diberikan

Memotivasi peserta didik untuk berfikir logis dan mencari solusi dalam menyelesaikan persoalan

- Mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi

Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan flowchart sesuai dengan prosedur yang benar

Mengarahkan untuk bisa menghargai pendapat ketika diskusi

- Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru membimbing presentasi

### C. Penutup

- Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan
- Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik
- Guru menyampaikan materi dan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya
- Guru menyampaikan salam

## I. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

#### a. Sikap

Penilaian sikap dalam pembelajaran pada KD ini meliputi :

1. Penilaian Observasi
2. Penilaian Diri
3. Penilaian antar Teman
4. Jurnal

#### b. Keterampilan

Penilaian keterampilan dalam pembelajaran KD ini meliputi :

1. Penilaian unjuk kerja
2. Penilaian presentasi

### **c. Pengetahuan**

Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran KD ini meliputi :

1. Tes Formatif melalui penilaian hasil jawaban *Problem set* di setiap pertemuan, berupa soal esai
2. Tes Sumatif melalui penilaian Ulangan Harian yang dilakukan setelah keseluruhan IPK dalam KD selesai tercapai, berupa soal pilihan ganda
3. Tes Lisan dilakukan pada setiap pertemuan

## **2. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan**

### **a. Remedial**

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) setelah melakukan tes sumatif, maka akan diberikan pembelajaran tambahan sebagai remedial terhadap IPK yang belum tuntas dengan teknik :

- Belum tuntas secara klasikal : Pembelajaran ulang (2 JP)
- Belum tuntas secara individual : Belajar kelompok atau tutorial sebaya

Kemudian diberikan tes kembali dengan ketentuan :

- Soal yang diberikan berbeda dengan soal sebelumnya namun setara
- Nilai akhir yang akan diambil adalah nilai hasil tes terakhir dengan nilai maksimal setara KKM

## CONTOH PROGRAM REMIDIAL

Sekolah : .....  
Kelas/Semester : .....  
Mata Pelajaran : .....  
Ulangan Harian Ke : .....  
Tanggal Ulangan Harian : .....  
Bentuk Ulangan Harian : .....  
Materi Ulangan Harian : .....  
KKM : .....

	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Nilai Setelah Remedial	Nilai Akhir	Ket

### b.. Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah melampaui nilai KKM. Kemudian guru memberikan materi pengayaan berupa penajaman pemahaman dan ketrampilan memecahkan soal yang lebih kompleks

Surakarta, Juli 2021

Mengetahui ,  
Kepala SMP Negeri 13 Surakarta

Guru Mata Pelajaran Informatika

Kucisti Ike RSP, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19811001200501011

Ria Widyawati, S.Kom, M.Pd  
NIP. 198505172009022009

Catatan Kepala Sekolah

.....

.....

.....

## **LAMPIRAN 1**

### **LEMBAR KERJA MENGAMBAR FLOWCHART**

#### ***Kegiatan 1***

##### **A. TUJUAN**

- Menganalisis langkah pembuatan flowchart sesuai dengan prosedur yang benar.

##### **B. ALAT DAN BAHAN**

- Kertas karton warna
- Spidol Warna
- Penggaris
- Pensil

##### **C. PROSEDUR KERJA**

1. Guru membagi kelompok
2. Peserta didik mengambil alat dan bahan yang digunakan untuk praktek hari ini
3. Guru memberikan arahan kepada peserta didik langkah – langkah praktek
4. Setiap kelompok membuat flowchart sesuai dengan warna karton yang dibagi
5. Kelompok melakukan presentasi hasil lembar kerja yang telah dikerjakan

**LAMPIRAN 2**

**Penilaian Sikap**

**Format Pengamatan Sikap melalui Penilaian Diri**

Nama : .....

Kelas : .....

No	Indikator	SB	B	C	K
1.	Saya memiliki motivasi dalam diri saya sendiri selama proses pembelajaran				
2.	Saya bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok				
3.	Saya menunjukkan sikap konsisten dalam proses pembelajaran				
4.	Saya menunjukkan sikap disiplin dalam menyelesaikan tugas individu maupun kelompok				
5.	Saya menunjukkan rasa percaya diri dalam mengemukakan gagasan, bertanya, atau menyajikan hasil diskusi				
6.	Saya menunjukkan sikap toleransi dan saling menghargai terhadap perbedaan pendapat/cara dalam menyelesaikan masalah				
7.	Saya menunjukan sikap positif (individu dan sosial) dalam diskusi kelompok				
8.	Saya menunjukkan sikap ilmiah pada saat melaksanakan studi literature atau pencarian informasi				
9.	Saya menunjukkan perilaku dan sikap menerima, menghargai, dan melaksanakan kejujuran, kerja keras, disiplin dan tanggung jawab				

### Format Pengamatan Sikap melalui Penilaian Antar Teman

Nama yang diamati : .....  
 Nama pengamat : .....

No	Pernyataan	SB	B	C	K
1	Mau menerima pendapat teman				
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan				
3	Tidak memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok				
4	Tidak marah saat diberi kritik				
5	.....				

### JURNAL PERKEMBANGAN SIKAP

Nama Sekolah : .....  
 Kelas/Semester : .....  
 Tahunpelajaran : .....  
 Mata Pelajaran : Informatika

NO	KELOMPOK	NAMA SISWA	SB	B	C	K

NB. Dengan mencatat siswa yang kurang dalam satu kelompok maka anggota kelompok yang lain sudah pasti memperlihatkan sikap terbuka dan antusias

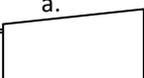
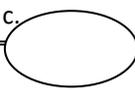
### LAMPIRAN 3

#### Tes Pengetahuan

Jenis sekolah : SMP N 13 SURAKARTA  
 Jumlah soal : 2  
 Mata pelajaran : INFORMATIKA  
 Bentuk soal/tes : PG & URAIAN  
 Penyusun : Ria Widyawati, S.Kom, M.Pd  
 Alokasi waktu : 2 JP

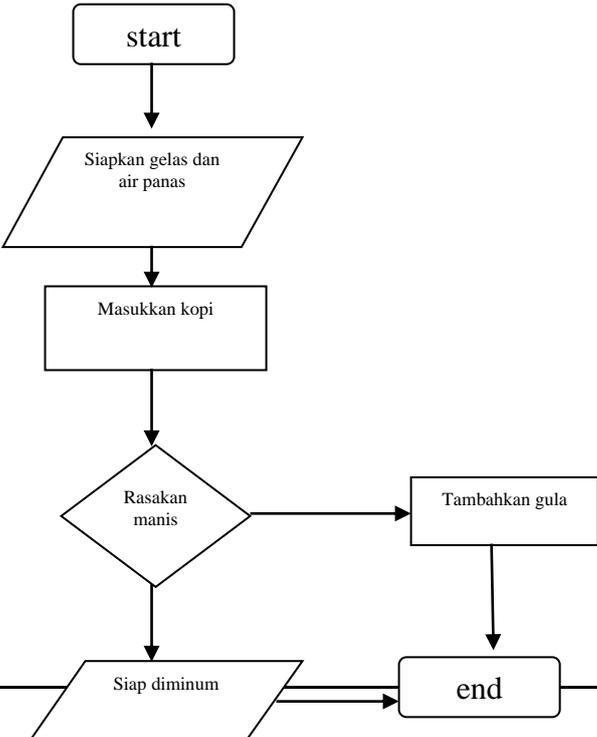
#### Kisi-Kisi Penulisan Soal

No.	Kompetensi Dasar	IPK	Materi Pokok	Indikator Soal	Level	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	2	3	4		5	6	7
1	d. Memahami program visual dari demo dan tutorial.	3.4.1 Menjelaskan konsep dasar algoritma	Flowchart	Disajikan kasus pesertadidik dapat menyimpulkan simbol flowchart yang tepat	L3	PG	1
2	e. Memahami program visual dari demo dan tutorial.	3.4.1 Menjelaskan konsep dasar algoritma	Flowchart	Disajikan kasus pesertadidik dapat mendiagramkan sebuah flowchart sederhana!	L3	Uraian	2

NO SOAL	SOAL	BENTUK SOAL
1	<p>Contoh algoritma untuk menghitung luas lingkaran, caranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menentukan nilai jari-jari (r) lingkaran.</li> <li>2) Menentukan nilai phi.</li> <li>3) Menghitung luas lingkaran dengan cara mengkalikan nilai jari-jari (r) dengan (r) lalu dikalikan dengan nilai phi</li> <li>4) Maka luas lingkaran ditemukan.</li> <li>5) Selesai</li> </ol> <p>Dari contoh algoritma diatas simbol yang tepat untuk poin 3 adalah ....</p> <p style="text-align: center;"> <span style="margin-right: 100px;">a. </span> <span>c. </span> </p>	PG

2	Buatlah flowchart untuk menggambarkan proses pembuatan kopi yang rasanya manis	Uraian

KUNCI JAWABAN

NO SOAL	KUNCI	SKOR
1	Simbol yang tepat untuk poin 3 adalah 	50
2	<p>flowchart untuk menggambarkan proses pembuatan kopi yang rasanya manis</p>  <pre> graph TD     Start([start]) --&gt; A[/Siapkan gelas dan air panas/]     A --&gt; B[Masukkan kopi]     B --&gt; C{Rasakan manis}     C -- No --&gt; D[Tambahkan gula]     D --&gt; E[/Siap diminum/]     C -- Yes --&gt; E     E --&gt; F([end])           </pre>	Uraian



**R-5. PENGEMBANGAN RPP**

Rubrik ini digunakan fasilitator untuk menilai hasil pengembangan RPP

**Langkah-langkah penilaian hasil kajian:**

1. Cermati tugas yang diberikan kepada peserta Pembekalan pada LK-5!
2. Berikan nilai pada hasil kajian berdasarkan penilaian Anda terhadap hasil kerja peserta sesuai rubrik berikut!

A. KegiatanPraktik

1. Menuliskan KD pengetahuan dan keterampilan dengan tepat.
2. Menuliskan Tujuan Pembelajaran dengan tepat.
3. Menuliskan materi, metode, media, bahan dan sumber pembelajaran dengan tepat.
4. Menuliskan langkah-langkah pembelajaran yang runtut sesuai sintak model pembelajaran.
5. Mengintegrasikan saintifik, dimensi pengetahuan, aspek HOTS dan kecakapan abad 21 dalam kegiatan pembelajaran.
6. Menuliskan penilaian dengan tepat.
7. Menuliskan bahan dengan tepat.

**Rubrik Penilaian:**

Nilai	Rubrik
90 <nilai≤100	Tujuh aspek sesuai dengan kriteria
80 <nilai≤90	Enam aspek sesuai dengan kriteria, satu aspek kurang sesuai
70 <nilai≤80	Lima aspek sesuai dengan kriteria, dua aspek kurang sesuai
60 <nilai≤70	Empat aspek sesuai dengan kriteria, tiga aspek kurang sesuai
≤60	Dua aspek sesuai dengan kriteria, empat aspek kurang sesuai